

Prozedurale Generierung von Baum-Strukturen innerhalb der Unreal Engine 4

David Liebemann

Bachelor-Abschlussarbeit

Betreuer:

Prof. Dr. Christof Rezk-Salama

Trier, 26.02.2017

Kurzfassung

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Problemstellung	1
	Literaturverzeichnis	2
	Glossar	3
	Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten	4

Einleitung und Problemstellung

Literaturverzeichnis

- Lü. LÜRIG, PROF. DR. CHRISTOPH: *Spielekonsolenprogrammierung : Vorlesungsfolien*.
- RS. REZK-SALAMA, PROF. DR. CHRISTOF: *Real-Time-Rendering : Vorlesungsfolien*.
- Tut. *OpenGL-Tutorial : Tutorial 13 - Normal Mapping*. <http://www.opengl-tutorial.org/intermediate-tutorials/tutorial-13-normal-mapping/>.

A

Glossar

B

Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten

☐ Die Arbeit habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen- und Hilfsmittel verwendet.

☐ Die Arbeit wurde als Gruppenarbeit angefertigt. Meine eigene Leistung ist ...

Diesen Teil habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Namen der Mitverfasser: ...

Datum

Unterschrift der Kandidatin / des Kandidaten